



# [ HIA TUS ]

danse connectée

Conception:  
Ilia Gilbertas et Etienne Bernardot

## **DOSSIER ARTISTIQUE**

Chorégraphie et interprétation: Ilia Gilbertas  
Création visuelle et scénographie: Etienne Bernardot  
Création musicale: Stéphane Monteiro

[ilia.eb.creation@gmail.com](mailto:ilia.eb.creation@gmail.com)  
[hiatus-spectacle.tumblr.com](https://hiatus-spectacle.tumblr.com)



Le « HIATUS » est un interstice entre les parties d'un ensemble. C'est ce qui se dévoile si l'on y prête vraiment attention. Ce sont les instants de suspension entre les mouvements, mais aussi les incessants allers-retours en temps réel entre les artistes et leurs médiums de créations.

H  
I  
A  
T  
U  
S

D'une part, ce spectacle interroge le lien entre les nouvelles technologies et l'Humain. Nous avons pu remarquer qu'avec le numérique l'Humain est de plus en plus invisible, anonyme. Il disparaît au profit d'une création impalpable. Notre volonté, en introduisant un corps physique et en lui permettant d'agir par la danse sur l'outil technologique, est de rendre sensible et visible l'intervention de l'Humain dans l'œuvre numérique et ainsi lui donner une dimension autre que virtuelle. Le corps, en tant qu'élément perturbateur et/ou déclencheur, vient donc en quelque sorte « hacker » la machine. Ce que nous voulons présenter ici c'est donc un spectacle numérique dont l'Humain fait partie intégrante : Un Spectacle d'Art Numérique Vivant.

D'autre part, nous voulons troubler les convictions sensorielles des spectateurs en nous penchant sur les mécanismes qui nous permettent d'appréhender le monde qui nous entoure. Nous commençons donc par submerger violemment le spectateur de données visuelles et sonores afin de déranger les habitudes sensibles du cerveau, l'obligeant à se focaliser sur ce qu'il ne nous permet pas de percevoir usuellement. De façon totalement inattendue et tout aussi brutale, nous revenons à une forme de spectacle minimaliste. Nous y intégrons de nouveaux éléments sonores et visuels plus traditionnels afin de donner au spectateur les outils de compréhension de la pièce. Finalement nous les densifions à l'extrême, jusqu'à perdre le spectateur dans les interstices de « sa » réalité.

HIATUS nous interroge sur le lien entre virtualité et réalité. La vraisemblance est-elle une forme de réalité ?

HIATUS est une allégorie et une illusion.

Elle cherche à nous faire regarder au-delà de ce qui est immédiatement perceptible en mettant en lumière les hiatus de nos sens primaires.

## LE PROJET :

« HIATUS, danse connectée », est un spectacle né en 2014 de la collaboration entre Etienne Bernardot, Ilia Gilbertas et Stéphane Monteiro.

Il fait coexister, en temps réel la danse, la musique, la vidéo et la lumière grâce un capteur : La Kinect. La Kinect est un capteur initialement prévu pour les jeux vidéos, il permet d'avoir les coordonnées spatiales de toutes les parties du corps. Le geste est donc capté, retransmis et analysé, déclenchant une réponse visuelle et sonore à laquelle il répond à son tour. S'installe alors un cercle de réciprocité de réponses des médiums de création les uns aux autres.

Cette création à l'esthétique radicale joue avec les sens des spectateurs en générant des illusions optiques et sonores. Les artistes lient leur moyen d'expression afin d'interroger le spectateur sur ce qu'il perçoit ou croit percevoir.

La projection d'une vidéo composée d'éléments graphiques fragmentant le corps et l'utilisation de flashes lumineux s'appuyant directement sur le phénomène de persistance rétinienne, viennent perturber le spectateur dans sa conception du mouvement.

Un trouble naît aussi du jeu sonore entre les sons électroniques et l'acoustique propre au corps en mouvement. De nouvelles perspectives se créent sans cesse autour des différents plans de diffusion.

[ HIATUS ]



### Language chorégraphique interactif:

L'enjeu chorégraphique principal de Hiatus est d'arriver à déclencher par le geste les réponses visuelles et sonores attendues à l'instant voulu.

La danse précédant donc la vidéo et le son - à l'inverse de leur rapport traditionnel - il a donc été essentiel de chorégraphier cette pièce de façon à anticiper et prévoir les réponses visuelles et sonores. Pour se faire, il a fallu s'adapter aux exigences des capteurs de présence et de mouvements, ce qui a impliqué le développement d'un tout nouveau langage chorégraphique découlant de ces contraintes techniques.

### Recherche d'espaces graphiques:

Les images sont générées en direct grâce à l'interactivité issue de l'utilisation des capteurs et une analyse de fréquences sonores.

La vidéo crée des espaces graphiques en utilisant des formes géométriques, générant ainsi de fausses perspectives.

Un système d'anamorphoses est également utilisé afin de générer un trouble visuel.

De même, les images -exclusivement en noir et blanc - nous permettent de ne dévoiler au spectateur que ce que nous avons choisi. L'utilisation des larsens vidéos et d'images pré-enregistrées de la chorégraphie renforcent encore la confusion.

### Geste et rythme en temps réel:

Grâce à un programme spécialement développé pour ce projet, le geste est retranscrit en sons et en rythme en temps réel.

Il permet donc une génération musicale d'une grande plasticité afin d'exprimer le geste dans toute sa complexité; l'objectif étant de travailler ceux ci comme une matière brute à sculpter et à modeler.

Dans une deuxième partie les sons seront acoustiques et générés par le geste brut ou encore la manipulation d'objets.

Cela permettra de déplacer la perspective sonore entre la salle et la scène.



« HIATUS, danse connectée » s'appuie sur l'énergie primaire relative au corps en mouvement. La danse donne corps au numérique, en l'habitant physiquement. La fulgurance du geste, disparu dès qu'il est exécuté, les impressions laissées en suspens par les illusions créées par la vidéo et le son, participent pleinement à l'exploration des espaces invisibles à nos sens.

Le spectateur s'interroge alors sur l'éphémère, le réel et l'irréel, sur ce qu'il croit percevoir, sur la confiance qu'il accorde à ses perceptions.

[ HIA  
TUS ]



## NOS ATTENTES POUR LES RÉSIDENCES DE CRÉATION :

Durant le mois de septembre 2014, nous avons créé le premier tableau de 15 minutes lors d'une résidence de plusieurs jours à la MJC Mercoeur (Paris 11eme). Nous avons eu l'occasion de jouer cette première étape de travail à la Nuit Noire ( parcours artistique dans les catacombes pour la Nuit Blanche), au festival Vision'R (<http://www.vision-r.org>), aux soirées IRL (<http://i-r-l.vision-r.org>), et au Tetris (<http://letetris.fr>). Nous avons également animé des ateliers au Tetris et au festival Vision'R autour de la relation corps - numérique.

Au cours de nombreuses réunions de travail, nous avons pu échanger nos idées, les conceptualiser, les délimiter, les mettre en forme et finalement écrire les deuxième et troisième parties d'HIATUS.

Ce dont nous avons besoin maintenant, et c'est pour cela que nous recherchons activement des résidences de création, c'est d'un réel espace scénique – ou de répétition- ainsi que de temps. Plusieurs nouveaux éléments demandent des tests, un travail technique préparatoire, ou encore un travail en équipe en amont.

Pour la nouvelle partie sonore, nous voudrions nous appuyer en priorité sur l'acoustique du corps en mouvement, et sur le son d'objets (une chaise...) qui entreraient en scène. Nous avons donc besoin d'enregistrer ces sons, de les retraiter, les transformer, dans le but de pouvoir ensuite les intégrer à la chorégraphie.

En ce qui concerne la vidéo, nous cherchons à filmer certaines séquences chorégraphiques afin de pouvoir les projeter ensuite sur la danseuse en mouvement : travail de décalage de temps ou d'espace et de superposition parfaite.

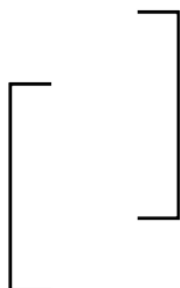
D'autres part, nous voulons ajouter de nouvelles surfaces de projection -jupe parapluie et top chauve-souris en tulle et dentelle.

La chorégraphie dans son ensemble nécessite d'être travaillée et répétée dans un espace équivalent à l'espace scénique inhérent à HIATUS. De plus l'introduction de nouveaux accessoires comme la chaise ou le costume demande un ajustement chorégraphique et des heures de répétition en condition d'utilisation réelle.

La mise en lumière, en connexion avec les capteurs, nécessite aussi un temps de réglage en salle.

D'un point de vue général sur la pièce, nous voudrions aussi affiner les réglages de la Kinect, et essayer de l'associer avec d'autres capteurs comme des accéléromètres.

Pour toutes ces raisons, nous recherchons donc des résidences d'une à deux semaines. Lors de celles-ci nous avancerions sur le travail en commun, et les réglages à effectuer ensemble. Le temps de travail sur machine serait à effectuer entre deux périodes de travail en salle de répétition.



## BIOGRAPHIE:

### Ilia Gilbertas:



Formée dans les grandes écoles de danse classique, Ilia débute sa carrière en 2006 auprès de compagnies internationales telles le Bêjart Ballet Lausanne ou encore les Ballets de Cuba.

Curieuse, elle explore d'autres disciplines artistiques : le cinéma et la motion capture, le théâtre ou elle opère essentiellement comme chorégraphe, la photo ou encore les arts martiaux.

En 2010, elle rencontre les arts numériques avec la compagnie KSKF et s'intéresse plus particulièrement à la relation Danse/ Vidéo.

En 2011, elle se dirige vers le music-hall où elle travaillera comme danseuse et/ou chorégraphe à l'international et notamment pour le Paradis Latin.

Toujours en quête de nouveaux univers, elle est formée en tant que magicienne en 2013, et s'initie à la contorsion et à l'acrobatie en 2015.

C'est riche de toutes ces expériences qu'elle débute en 2014 la co-crédation de « Hiatus, danse connectée » avec Etienne Bernardot.

[www.facebook.com/iliagilbertas](http://www.facebook.com/iliagilbertas)

### Etienne Bernardot:



Etienne Bernardot côtoie les arts numériques dès 1998, il participe à des projets au sein du CICV Pierre Schaeffer et du Studio National du Fresnoy. Il s'oriente ensuite vers la scène et la performance vidéo en direct, jouant lors de concerts et de festivals. En parallèle, il collabore avec d'autres artistes sur la création d'installation vidéo, travaillant dans des lieux privilégiés comme le ZKM à Karlsruhe.

En 2003, il co-fonde la compagnie KSKF, dès lors il expérimente sa technique de création d'images en direct pour le spectacle vivant. Il fait également des créations lumières pour plusieurs spectacles.

À partir de 2009, Etienne Bernardot crée ses propres interfaces de création d'images. Cela lui permet de travailler en interaction direct avec la musique et la lumière. Il intègre également des systèmes de captation de mouvement à sa création visuelle. Ainsi, il peut être en interaction en temps réel avec le corps, le geste, le mouvement. Au delà du moyen de création très technologique, il a comme souci constant de faire disparaître cette technique au profit de l'aspect sensible de l'oeuvre. Il explore les relations possibles entre le numérique et le corps, le réel.

[eb-creations.tumblr.com](http://eb-creations.tumblr.com)

### Stephane Monteiro:



Musicien, performer electro, et ingénieur du son Stéphane Monteiro a.k.a XTRONIK construit une électronique dense oscillant entre electronica et textures digitales. Percussions noisy et bleep sifflants se bousculent dans un univers où fragmentation et défragmentation se combinent savamment pour créer des ambiances industrielles ponctuées de mélodies digitales.

Ses diverses expériences sonores l'ont souvent amené à collaborer avec des vidéastes, plasticiens, graphistes, artistes peintre, chorégraphes, ou encore metteur en scène de theatre.

Il est également membre actif et l'un des fondateurs du collectif POS-K .com